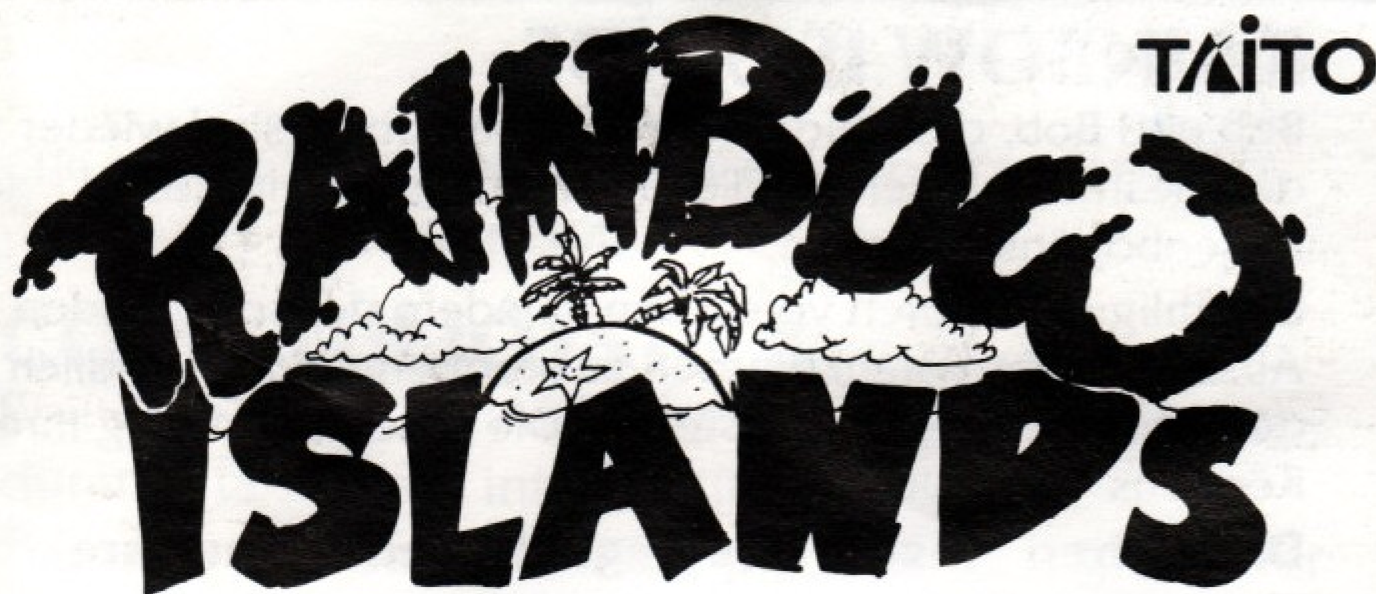
TAITO



ATARI ST

CBM AMIGA

COMMODORE 64/128

AMSTRAD CPC 464/664/6128

SPECTRUM 48/128/+2/+3


ENGLISH


FRANÇAIS


DEUTSCH


ITALIANO



RAINBOW ISLANDS

Bub and Bob the heroes from Bubble Bobble are back! This time negotiating the hazards of the Rainbow Islands.

Myriad creatures conspire to impede your progress at every fun-filled level until you face the "Guardian", the ultimate test of advancement....Good Luck

The seven "Rainbow Islands" and their inhabitants.

- Insect Island - caterpillars, spiders, crows
- Combat Island - tanks, planes, helicopters
- Monster Island - bats, werewolves, ghosts
- Toy Island - water-pistols, deadly disks, teddy bears
- Doh's Island - balls, spheres, capsules
- Robot Island - spanners, robots, bolts
- Dragon Island - cyclops, dragons, spirits

LOADING

AMIGA

When the workbench prompt appears, insert the game disk. The title screen will then load, and the game will follow in about thirty seconds.

ATARI ST

Switch on the computer and insert the program disk. Insert the data disk when prompted.

COMMODORE

CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: this game loads in a number of parts follow on screen instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. type LOAD"*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

SPECTRUM

CASSETTE

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum+ then load as follows: Type LOAD"" (ENTER). (Note there is no space between the quotes. The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions onscreen or in the accompanying manual.

SPECTRUM +3 DISK

Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. This program will then load automatically.

AMSTRAD

CASSETTE CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key, follow the instructions as they appear on screen.

NOTE: AFTER THE GAME IS OVER ON LEVEL 2 ONWARDS, REWIND TAPE TO SIDE B AND PRESS PLAY.

DISC

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press RETURN the game will now load automatically.

KEYBOARD CONTROLS

ATARI ST & AMIGA

Enter credits during the title screen by pressing jump in your chosen control mode or by pressing the space bar.

After entering credits:

F1		Start One player game
F2		Start Two player game
F3		Select control mode for player one.
F4		Select control mode for player two.
HELP:		Pause game (press fire to unpause)
ESC:		Quit the game (Use only when game is paused).
LEFT	=	Q.W.A.S.Z.X.U.I.J.K.M or < keys
RIGHT	=	E.R.D.F.C.V.O.P.L or > keys
JUMP	=	SPACE BAR, ?, or Left Shift key
FIRE:	=	Right Shift or Alt keys

COMMODORE 64

Press F7 to enter credits.

F1:	Start One player game
F3:	Start Two player game
RUN/STOP:	Pause and unpause game
CTRL/HOME:	Quit the game (when paused)

SPECTRUM AND AMSTRAD

P	Pause the game
Q	Quit the game (when paused)
S	Turn off music (128 version only)
A	Jump
K	Walk left
L	Walk right
SPACE	Fire Rainbow or unpause the game

JOYSTICK CONTROLS

Push UP to increase credits during title screen

Press FIRE button to start one player game

Press FIRE button to throw Rainbows

Push LEFT and RIGHT to move left and right

Push UP to jump.

MOUSE CONTROLS (ST/AMIGA ONLY)

Move mouse left or right to walk left/right

Left mouse button to jump

Right mouse button to throw Rainbows.

GAMEPLAY

BASIC MOVEMENT

Rainbow Climbing:–	Make Rainbows on each level of the floor and walk up them. It is possible to stand on the top of a Rainbow.
Rainbow Attack:–	Hit your enemies with a new Rainbow to kill them.
Rainbow Breaking:–	By jumping onto a Rainbow, you can break it. This causes the Rainbow to drop down the screen, killing anything in it's path.

PICKING UP OBJECTS

You can pick up objects by either walking into them or by hitting them with a Rainbow. Also, running a Rainbow along the ground may reveal hidden objects. These can be collected by breaking the Rainbow above them.

THREE IMPORTANT PICKUPS

Magic Shoes:–	Picking up the magic shoes will give you greater speed.
Red Potions:–	Collecting a red potion will add one to the number of Rainbows that you can throw, up to a maximum of three.
Yellow Potions:–	Collecting a yellow potion wil! speed up your Rainbow throws.

HINTS AND TIPS

1. There is a secret room on each island how to access it is confidential!
2. Master the use of the Rainbows.
3. When the 'hurry' message appears, get to the top of the screen as quickly as possible.

RAINBOW ISLANDS

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our technical department direct by telephoning 061 833 1014. However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

TM & ©1989 Taito Corp.

Coding & Graphics by Graftgold

©1990 Ocean Software Ltd.

Produced by D C Ward

RAINBOW ISLANDS

Bub et Bob, héros de Bubble Bobble, sont de retour! Cette fois, ils vont devoir faire face aux dangers de l'Archipei de l'Arc-en-ciel.
Des myriades de créatures vont tenter de vous empêcher d'avancer dans chacun dees passionnants niveaux de jeu, jusqu'à ce que vous confrontiez le "Gardien", votre ultime épreuve...Bonne chance.

Les sept iles de "l'Archipel de l'Arc-en-ciel" et leurs habitants.

- L'ile aux Insectes - chenilles, araignées, corbeaux
- L'Ile aux combats - chars, avions, hélicoptères
- L'Ile aux monstres - chauve-souris, loup-garous, spectres
- L'Ile aux jouets - pistolets à eau, disques fatals, ours en peluche
- L'Ile de Doh - balles, sphères, capsules
- L'Ile aux robots - clés, robots, boulons
- L'Ile aux Dragons - cyclopes, dragons, revenants

CHARGEMENT

AMIGA

Quand l'établi apparaît, introduisez le disque du jeu. L'écran de titre se charge alors, et le jeu suit trente secondes plus tard environ.

ATARI ST

Mettez votre ordinateur sous tension et introduisez le disque programme. Introduisez le disque de données lorsque l'écran vous le demande.

COMMODORE

CASSETTE

Installez la cassette dans votre enregistreur Commodore, côté imprimé vers le haut, et assurez-vous qu'elle est rebobinée jusqu'au début. Vérifiez également tous les fils. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez l'instruction affichée - PRESS PLAY ON TAPE. Ce programme se charge ensuite automatiquement. Pour le C128, tapez GO 64 (RETURN) puis suivez les instructions du C64.

N.B.: Ce jeu se charge en plusieurs parties - suivez les instructions sur l'écran.

DISQUE

Sélectionnez le mode 64. Mettez l'unité de disques sous tension, introduisez le programme dans l'unité, étiquette vers le haut. Tapez LOAD"*",8,1 (RETURN) - l'écran d'introduction apparaît et le programme se charge ensuite automatiquement.

AMSTRAD

CASSETTE CPC 464

Placez la cassette rebobinée dans le lecteur de cassettes, tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si vous avez une unité de disques connectée, tapez TAPE et appuyez sur la touche ENTER. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur ENTER.

CPC 664 et 6128

Connectez un enregistreur de cassettes approprié en veillant à brancher les fils comme indiqué dans la notice d'utilisation. Placez la bande rebobinée dans l'unité, tapez TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUE

Placez le disque programme dans l'unité, face A vers le haut. Tapez DISC et appuyez sur RETURN pour garantir que l'ordinateur est connecté à l'unité de disques. Tapez ensuite RUN"DISC et appuyez sur RETURN. Le jeu se charge ensuite automatiquement.

COMMANDES AU CLAVIER

ATARI ST & AMIGA

Entrez le générique pendant que l'écran de titre est affiché en appuyant sur jump du mode de contrôle que vous avez choisi ou en appuyant sur la barre d'espacement.
Après avoir entré le générique:

F1	Lance le jeu pour un joueur.
F2	Lance le jeu pour deux joueurs.
F3	Sélectionne le mode de contrôle pour le joueur 1.
F4	Sélectionne le mode de contrôle pour le joueur 2.
HELP	Pour suspendre le jeu (appuyez sur feu pour reprendre).
ESC	Pour sortir du jeu (ne l'utilisez que pendant une pause).
VERS LA GAUCHE	= touches Q.W.A.S.Z.X.U.I.J.K.M ou <
VERS LA DROITE	= touches E.R.D.F.C.V.O.P.L ou >
POUR SAUTER	= BARRE D'ESPACEMENT, ?, ou touche Shift de gauche
FEU	= Touches Shift de droite ou Alt

COMMODORE 64

Appuyez sur F7 pour entrer le générique.

F1	Lance le jeu pour un joueur.
F3	Lance le jeu pour deux joueurs.
RUN/STOP	Pour suspendre et reprendre le jeu.
CTRL/HOME	Pour terminer le jeu (pendant une pause).

AMSTRAD

P	Pour suspendre le jeu.
Q	Pour sortir du jeu (pendant une pause).
S	Pour supprimer la musique (version 128 seulement).
A	Pour sauter.
K	Marche à gauche.
L	Marche à droite.
BARRE D'ESP.	Pour "tirer" un arc-en-ciel ou reprendre le jeu.

MANETTES DE JEU

Poussez VERS LE HAUT pour ajouter des noms au générique pendant l'écran de titre.

Appuyez sur FEU pour lancer le jeu pour un joueur.

Appuyez sur FEU pour lancer des arc-en-ciel.

Poussez VERS LA GAUCHE et VERS LA DROITE pour marcher vers la gauche et la droite.

Poussez VERS LE HAUT pour sauter.

SOURIS (ST/AMIGA SEULEMENT)

Déplacez la souris vers la gauche ou la droite pour marcher vers la gauche ou la droite.

Bouton gauche de la souris pour sauter.

Bouton droit de la souris pour lancer des arc-en-ciel.

LE JEU

MOUVEMENTS PRINCIPAUX

Pour escalader un arc-en-ciel:	Créez des arc-en-ciel sur chaque niveau du sol puis escaladez-les. Il est possible de se tenir debout en haut d'un arc-en-ciel.
Les arc-en-ciel sont aussi des armes:	Frappez vos ennemis avec un arc-en-ciel neuf pour les tuer.
Pour casser un arc-en-ciel:	En sautant sur un arc-en-ciel, vous pouvez le casser, auquel cas il tombe jusqu'en bas de l'écran et tue tout ce qu'il rencontre.

POUR RAMASSER DES OBJETS

Pour ramasser des objets, vous pouvez soit leur rentrer dedans en marchant, soit les frapper avec un arc-en-ciel. De plus, si vous passez un arc-en-ciel le long du sol, vous découvrirez peut-être des objets dissimulés. Pour les ramasser, cassez l'arc-en-ciel au-dessus.

TROIS OBJETS ESSENTIELS A RAMASSER

Les souliers magiques:	Vous permettent d'agir plus vite.
Les potions rouges:	En ramassant une potion rouge, vous gagnez un autre arc-en-ciel que vous pourrez jeter (trois au maximum).
Potions jaunes:	Une potion jaune accélère vos arc-en-ciel lorsque vous les jetez.

QUELQUES CONSEILS

1. Chaque île de l'archipel contient une salle secrète - le mode d'accès est confidentiel!
2. Apprenez à vous servir des arc-en-ciel.
3. Lorsque le message "hurry" apparaît, grimpez aussi vite que possible jusqu'en haut de l'écran.

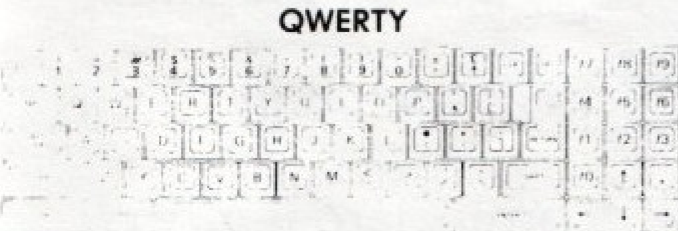
RAINBOW ISLANDS

GENERIQUE

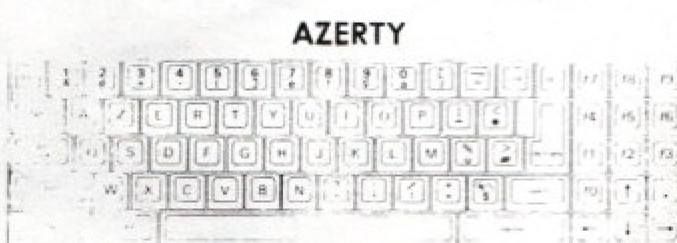
TM et ©1989 Taito Corp.
Graphique de Graftgold
©1990 Ocean Software Limited
Produit par D.C. Ward

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD
Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE
Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

RAINBOW ISLANDS

Bub und Bob, die Helden von Bubble Bobble sind wieder da! Diesmal müssen sie die Gefahren der Inseln des Regenbogens bestehen.

Unzählige Kreaturen versuchen in jedem der spannenden Abschnitte Ihr Vorankommen zu stoppen - bis Sie endlich dem Wächter gegenüberstehen. Die absolute Prüfung Ihres Könnens - viel Glück!

Die sieben "Inseln des Regenbogens" und ihre 'Bewohner':

- INSECT ISLAND - Raupen, Spinnen, Krähen
- COMBAT ISLAND - Panzer, Kampfflugzeuge, Helikopter
- MONSTER ISLAND - Vampire, Wehrwölfe, Gespenster
- TOY ISLAND - Wasserpistolen, Todesscheiben, Teddybären
- DOH'S ISLAND - Bälle, Kugeln, Kapseln
- ROBOT ISLAND - Schraubenschlüssel, Roboter, Bolzen
- DRAGON ISLAND - Zyklope, Drachen, Hexer

LADEANWEISUNGEN

AMIGA

Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk A ein. Das Programm wird automatisch geladen und das Titelbild erscheint nach etwa dreißig Sekunden.

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer an, und legen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk ein. Nach kurzer Zeit fordert das Programm Sie auf, die Programmdiskette zu entnehmen und die Datendiskette einzulegen.

COMMODORE 64

KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und das alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

Beachten Sie bitte, daß das Spiel in mehreren Teilen geladen wird. Befolgen Sie die Standardanweisungen für den C64 und achten Sie auf die Bildschirmhinweise.

DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein, und tippen Sie LOAD "*",8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

AMSTRAD/SCHNEIDER

CPC 464 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie |TAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut.

CPC 664 und 6128 KASSETTE

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie |TAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmanweisungen.

CPC DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

TASTATUR-STEUERUNG

ATARI ST und AMIGA

Mit der eingestellten 'Sprung-Taste' oder der Leerfeldtaste schalten Sie vom Titelbild auf den Startbildschirm um.

Im Startbildschirm:

F1	Spiel für eine Person starten
F2	Spiel für zwei Personen starten
F3	Steuerung für ersten Spieler einstellen
F4	Steuerung für zweiten Spieler einstellen
HELP	Spielpause (weiter mit der Feuer-Taste)
ESC	Spiel abbrechen (nur während der Spielpause)

NACH LINKS	=	mit den Tasten Q,W,A,S,Z,X,U,I,J,K,M oder <
NACH RECHTS	=	mit den Tasten E,R,D,F,C,V,O,P,L oder >
SPRINGEN	=	mit der Leerfeldtaste, der linken SHIFT-Taste oder ?
FEUERN	=	mit der rechten SHIFT-Taste oder den ALT-Tasten

COMMODORE 64

Mit F7 schalten Sie auf den Startbildschirm.

F1	Spiel für eine Person starten
F3	Spiel für zwei Personen starten
RUN/STOP	Spielpause an/aus
CTRL/HOME	Spiel abbrechen (nur während der Spielpause)

CPC

P	Spielpause
Q	Spiel abbrechen (nur während der Spielpause)
S	Musik ausschalten (nur beim 128)
A	Springen
K	Nach links gehen
L	Nach rechts gehen
LEERFELD	Regenbogen abfeuern, Spielpause beenden

JOYSTICK

Drücken Sie im Titelbild den Steuerknüppel nach oben, um Ihre Credits zu erhöhen.

Mit dem Feuerknopf starten Sie das Spiel für eine Person.

Im Spiel feuern Sie mit dem Feuerknopf Regenbögen ab.

Um nach links oder rechts zu gehen, drücken Sie den Steuerknüppel in die gewünschte Richtung.

Zum Springen drücken Sie den Steuerknüppel nach oben.

MAUS (nur ST und Amiga)

Um nach links oder rechts zu gehen, bewegen Sie die Maus in die gewünschte Richtung.

Zum Springen drücken Sie die linke Maustaste.

Mit der rechten Maustaste feuern Sie Regenbögen ab.

DAS SPIEL

BEWEGEN

Regenbogenklettern:–	Sie können Regenbögen auf den Boden legen, um daran hochzuklettern oder darauf zu stehen.
Regenbogenangriff:–	Schießen Sie mit Regenbögen auf die Angreifer, die damit vernichtet werden.
Regenbogenbrechen:–	Durch Springen auf einem Regenbogen können Sie ihn zerbrechen. Er fällt dann das Spielfeld herunter und zerdrückt alles, was auf seinem Weg liegt oder steht.

OBJEKTE AUFNEHMEN

Sie können Objekte aufnehmen, indem Sie über sie hinweggehen, oder sie mit einem Regenbogen treffen. Wenn Sie einen Regenbogen über den Boden fliegen lassen, werden manchmal versteckte Objekte sichtbar. Sie bekommen diese Objekte, wenn Sie den Regenbogen darüber zerbrechen.

WICHTIGE OBJEKTE

Magische Schuhe:–	Mit den Magischen Schuhen können Sie erheblich schneller laufen.
Roter Zaubertrank:–	Mit jedem roten Zaubertrank erhalten Sie einen weiteren Regenbogen. Sie können maximal drei Regenbögen bei sich tragen.
Gelber Zaubertrank:–	Der gelbe Zaubertrank beschleunigt Ihre Regenbögen.

TIPS UND TRICKS

1. Auf jeder Insel gibt es einen geheimen Raum. Wie Sie dort hineinkommen, ist jedesmal unterschiedlich.
2. Lernen Sie den Gebrauch der Regenbögen.
3. Wenn die Nachricht "hurry" (beeilen) erscheint, klettern Sie so schnell wie möglich zum oberen Rand des Spielfeldes.

RAINBOW ISLANDS

DANKSAGUNGEN

TM und ©1989 Taito Corp.

Programmierung und Grafik von Graftgold

Deutsche Anleitung: AGD - Gunnar Binder

©1990 Ocean Software Ltd.

Produziert von D.C. Ward

RAINBOW ISLANDS

Bub e Bob, gli eroi da Bubble Bobble, sono tornati alla riscossa! Stavolta devono fronteggiare i pericoli delle Rainbow Islands.
Tu dovra vedertela con miriadi di creature, intente ad arrestarne i tuoi progressi in ciascun divertentissimo livello, fino a quando ti trovi davanti al "Guardiano": è qui che ti attende la prova più dura....Buona fortuna!

Le sette "Rainbow Islands" e i relativi abitanti.

- Isola degli insetti: bruchi, ragni, corvi
- Isola dei mezzi bellici: carri armati, aerei, elicotteri
- Isola dei mostri: pipistrelli, lupi mannari, fantasmi
- Isola dei giocattoli: pistole ad acqua, dischi mortali, orsacchiotti
- Isola di Doh: palloni, sfere, capsule
- Isola dei robot: chiavi inglesi, robot, bulloni
- Isola dei draghi: ciclop, draghi e spiriti.

CARICAMENTO

AMIGA

Inserire il disco del gioco non appena compare a video il prompt della workbench. Comparirà la videata introduttiva, a cui farà seguito il gioco, dopo trenta secondi circa.

ATARI ST

Accendere il computer ed inserire il disco di programma. Inserire il disco dati quando richiesto.

COMMODORE

CASSETTA

Inserire la cassetta nel Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto e accertarsi che sia riavvolta fino all'inizio. Tutti i fili devono essere collegati correttamente. Premere il tasto MAIUSCOLE e il tasto RUN/STOP contemporaneamente. Seguire le istruzioni a video - PREMERE PLAY SUL REGISTRATORE. Da qui in poi, il programma si caricherà automaticamente.
Per caricare il C128, digitare GO 64 (INVIO); seguire poi le istruzioni per il C64.
NOTA: Questo gioco si carica in diverse parti: seguire le istruzioni a video.

DISCO

Scegliere il modo 64. Accendere l'unità a disco, inserire il programma nell'unità a disco con l'etichetta rivolta verso l'alto. Digitare LOAD"*",8,1 (INVIO); comparirà la videata introduttiva e da qui in poi il gioco si caricherà automaticamente.

ATARI ST & AMIGA

Immettere i punteggi durante la videata introduttiva premendo I tasti per saltare o la barra spaziatrice.
Una volta immessi I punteggi, premere:

F:	Per dar via al gioco per un giocatore
F2:	Per dar via al gioco per due giocatori
F3:	Per scegliere la modalità di controllo per il primo giocatore.
F4:	Per scegliere la modalità di controllo per il secondo giocatore.
HELP:	Per arrestare il gioco (premere fuoco per riavviarlo)
ESC:	Per abbandonare il gioco (Va usato soltanto quando il gioco è stato arrestato).
SINISTRA =	tasti Q.W.A.S.Z.U.I.J.K.M o <
DESTRA =	tasti E.R.D.F.C.V.O.P.L. o >
SALTO =	BARRA SPAZIATRICE, ?, o tasto SHIFT di sinistra
FUOCO =	Tasto SHIFT di destra

COMMODORE 64

Premere F7 per immettere i punteggi

F1:	Per dar via al gioco per un giocatore
F3:	Per dar via al gioco per due giocatori
RUN/STOP:	Per arrestare e ricominciare il gioco
CTRL/HOME	Per abbandonare il gioco (quando lo si è arrestato)

COMANDI JOYSTICK

Spingere VERSO L'ALTO per aumentare i punteggi durante la videata introduttiva.
Premere il pulsante di TIRO per iniziare il gioco per un giocatore.
Premere il pulsante di TIRO per lanciare gli arcobaleni.
Spingere VERSO SINISTRA e VERSO DESTRA per spostarsi a destra o a sinistra.
Spingere VERSO L'ALTO per saltare.

USO DEL MOUSE (AMIGA)

Spostare il mouse a sinistra o a destra per camminare a sinistra/destra
Premere il pulsante di sinistra per saltare
Premere il pulsante di destra per lanciare gli arcobaleni.

ESECUZIONE DEL GIOCO

MOVIMENTI PRINCIPALI:

Arrampicata lungo l'arcobaleno:	Costruisci gli arcobaleni su ogni livello e camminaci sopra. E' possibile rimanere in piedi sopra l'arcobaleno.
Attacco dell'arcobaleno:	Colpisci i tuoi nemici con un arcobaleno nuovo per farli fuori.
Rottura dell'arcobaleno:	Si possono rompere gli arcobaleni saltandovi sopra. Questo causa la caduta dell'arcobaleno verso la parte inferiore dello schermo, uccidendo qualsiasi cosa incontri durante il tragitto.

RACCOLTA DI OGGETTI

Si possono raccogliere oggetti camminandoci sopra o colpendoli con un arcobaleno. Facendo spostare l'arcobaleno lungo il terreno si possono trovare oggetti nascosti, che si possono raccogliere rompendo l'arcobaleno sopra di essi.

TRE IMPORTANTI OGGETTI DA RACCOGLIERE:

Scarpe magiche:	Raccoglile per incrementare la velocità.
Pozioni rosse:	Raccogli una pozione rossa per aumentare il numero di arcobaleni che puoi lanciare, fino ad una massimo di tre.
Pozioni gialle:	Raccogli una pozione gialla per aumentare la potenza di lancio dei tuoi arcobaleni.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

1. C'è una stanza segreta in ciascuna isola, ma il suo accesso è top secret!
2. Impara ad usare bene gli arcobaleni.
3. Quando compare a video il messaggio 'hurry', raggiungi la parte superiore dello schermo il più rapidamente possibile.

RAINBOW ISLANDS

RICONOSCIMENTI

TM e ©1989 Taito Corp
Programmazione e Grafica di Graftgold
©1990 Ocean Software Ltd
Prodotto da D.C. Ward

